

популярности у студентов. Количество читаемых лекций за эти годы выросло до восьми, и мы планируем продолжать его увеличивать. Пользу от внедрения данной межуниверситетской программы в учебный процесс востоковедов-корееведов невозможно переоценить: студенты, начиная с младших курсов, получают возможность расширения своих компетенций в области различных аспектов корееведения и прямого взаимодействия с корейскими преподавателями. Одновременно с этим, такие занятия позволяют им углублять знания английского или корейского языков путем их практического применения на всех этапах прохождения курсов. Общее число слушателей онлайн-лекций по Корее за указанный период в 2018 г. превысило 500 человек, что говорит о высоком потенциале и актуальности реализации этого проекта в ближайшие годы и дает основание УрФУ в очередной раз пролонгировать межуниверситетское соглашение с Ханьянским университетом на ближайшие несколько лет.

### Литература:

1. Корееведение [Электронный ресурс]. URL: <http://ru.kf.or.kr/?menu=793> (Дата обращения: 28.02.2018).

УДК 394.3

**Хузина Алина Ильшатовна**

*Кафедра алтаистики и китаеведения*

*Казанский (Приволжский) Федеральный Университет*

*[Marmiladka27@mail.ru](mailto:Marmiladka27@mail.ru)*

### ТРАДИЦИОННЫЕ ИГРЫ КОРЕИ КАК ЛИНГВОСТРАНОВЕДЧЕСКИЙ АСПЕКТ

**Аннотация.** В данной работе рассматриваются традиционные игры Кореи, а также их место в современной жизни корейцев.

**Ключевые слова и фразы:** традиционные игры, Корея, современное общество.

**Khuzina Alina Ilshatovna**

*Department of Altaic and Chinese studies*

*Kazan( Volga region ) Federal University*

*[Marmiladka27@mail.ru](mailto:Marmiladka27@mail.ru)*

### TRADITIONAL GAMES OF KOREA AS A LINGUISTIC ASPECT.

**Abstract.** In this article, we consider the traditional games of Korea and their place in the modern life of Koreans.

**Keywords:** traditional games, Korea, modern society.

Изучая язык определенной страны, нам необходимо осветить такой аспект как лингвострановедение. В нашем исследовании, мы хотели бы обратить внимание на такую составляющую данной науки как традиционные

корейские игры, которые и по сей день остаются актуальными в корейском современном обществе. Наряду с традиционными играми, которые берут свое начало с древности, возникают и современные игры, набирающие все большую популярность среди молодежи. Тем не менее, традиционные игры все еще продолжают завоевывать сердца корейцев и являются неотъемлемой частью их повседневной и праздничной жизни.

Начиная знакомство с традиционными играми, мы не можем не отметить тот факт, что игры тесно связаны с праздниками и ритуалами, к которым корейцы бережно относятся и сегодня.

Самой популярной и широко известной за пределами Кореи игрой является Ют (윷놀이), что означает четыре. Точная дата возникновения неизвестна, однако считается, что играть в нее стали еще во времена эпохи трех королевств. Это исконно корейская игра, в которую играют в первый месяц по лунному календарю.

В игре участвуют две команды (или два игрока). Игроки играют четырьмя специальными деревянными палочками, которые имеют гладкую и выпуклую форму. В игре также используют доску и разноцветные фишки. Фишки передвигают по доске в зависимости от выпавших очков. Видимо отсюда и пошли наши настольные игры с игровым полем, фишками и кубиками. От количества выпавших палочек изменяется их название и сумма возможных ходов.

1. Плоской стороной вверх выпадает одна палочка – До (도, обозначающее «свинья»). Возможность пройти вперед на один шаг.

2. Плоской стороной вверх выпадает две палочки – Ке (개, обозначающее «собака»). Возможность пройти вперед на два шага.

3. Плоской стороной вверх лежат три палочки - Коль (걸, обозначающее «овца»). Возможность пройти вперед на три шага.

4. Плоской стороной вверх выпадает все четыре палочки - Ют (윷, обозначающее «бык»). Возможность пройти вперед на четыре шага.

5. Выпадают выпуклой стороной четыре палочки - Мо (모, обозначающее «лошадь»). Возможность пройти вперед на пять шагов.

6. Плоской стороной вверх лежит только палочка с крестиками «пакко», то необходимо сделать шаг назад [1].

Следующая игра, которую нельзя обойти стороной 바둑 (Падук), которая популярна на всем Дальнем Востоке и берет свое начало со времен Древнего Китая. В Японии данная игра носит название «Го». Суть игры состоит в передвижении белых и черных фишек по игровому полю «падук», которое и дало название самой игре. Считается, что данная игра имеет сходство с шахматами, но превосходит ее по сложности.

장기 (чанги) еще одна игра, истоки которой уходят в Древний Китай. Правила игры схожи с правилами шахмат, однако здесь присутствует фигурка «пушка», которая вносит свои коррективы в игру. Особой популярностью эта игра пользуется у молодежи.

Игра, получившая распространение среди корейских девочек и девушек 널뛰기 или качели. В нее играли на праздник Тано (день

благодарения предков за урожай), который проводили 5 числа пятого месяца по лунному календарю[2]. В этот день корейцы устраивали танцы и пели песни. Существует мнение о том, что девушки, находившиеся при дворе, особо любили эту игру, т.к. раз в год они могли подпрыгнуть так высоко, что могли увидеть жизнь, кипящую за стенами дворца. Известный факт, что в Корее существовал принцип деления пространства на внешнее и внутреннее **내외**(неви), согласно которому мужчина соотносился с внешним пространством, а женщине отводилось пространство внутри дома. Отголоски этих представлений обнаруживаются и сегодня в обозначениях мужа и жены, соответственно, как «внешнего человека» (**바깥사람**) и «домашнего человека» (**집사람**).

**화투**«Хато» или «Цветочные карты» пришли в Корею из Японии. В колоде 48 карт, которые подразделяются на 12 мастей, соответствующие 12 месяцам календаря. Существует несколько вариаций игр с данными картами, однако самой популярной среди корейцев считается Go- Stop.

Следующая игра набирающая все больше зрительских симпатий среди корейского населения - **딱지** (Такчи). Раньше «такчи» были популярны только среди детей, но сейчас в нее любят поиграть и взрослые на различных развлекательных телешоу. Игрок должен бросить свой «такчи» таким образом, чтобы перевернуть «такчи» соперника, тем самым сохранив свой.

Завершим свое исследование традиционной игрой **씨름**«ссирым», которая сейчас приобрела статус спортивного соревнования. Это вид национальной борьбы, где борцы удерживают друг друга за пояс, обернутый вокруг талии, пытаются повалить соперника. Этот вид борьбы имеет глубокие корни, и завоевал особую любовь среди простого населения, таких как крестьян. За победу, борцу присваивали звание «самого сильного человека» и вручали быка. Аналогом данной игры является татарская борьба «корэш», где победителю вручали в подарок барана, которая сейчас находится в ранге спортивной борьбы. Игра также популярна среди татарского народа и по сей день. В настоящее время создана Южнокорейская Ассоциация Ссирым, которая успешно развивается и привлекает все большую аудиторию.

Подводя итог, нашей работы, хочется отметить тот факт, что корейцы являются большими поклонниками спорта и различных игр; особенно традиционных, к которым издревле относились бережно и с почитанием. Корейцы играют в них на телевидении, для поддержания интереса к традициям среди молодого поколения и привлечения иностранных зрителей.

### Литература

1. Ионова Ю.В. Обряды, обычаи и их социальные функции в Корее. Середина XIX – начало XX века. Москва: Наука, 1982, - С. 65
2. Республика Корея. Цифры и факты. Корейская служба информации для зарубежных стран. Сеул, 2007, - С. 185.
3. NaverDictionary [Электронный ресурс]. URL: // <http://rudic.naver.com> (Дата обращения: 12.02.2018).